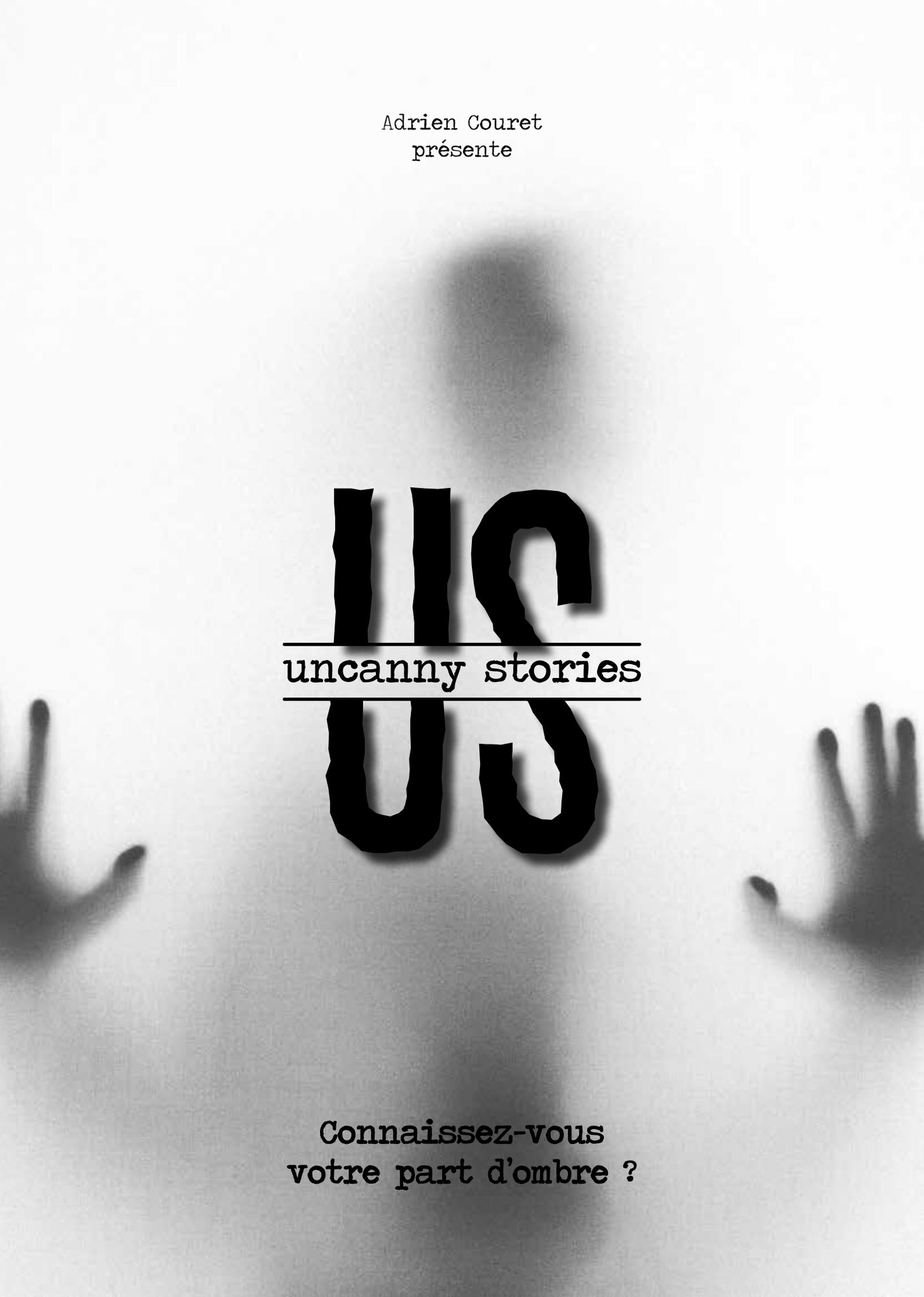


Adrien Couret
présente



US

uncanny stories

US

Connaissez-vous
votre part d'ombre ?

Uncanny Stories

Idée originale
Adrien Couret

Conception graphique
Hélène Blanc-Santelli

Contact
couret.adrien@gmail.com
06 87 65 29 08

UNCANNY STORIES
EST UNE ÉMISSION DE FICTIONS
NARRATIVES DIFFUSÉE SUR
INTERNET, ENTRE JEU DE RÔLE
ET THÉÂTRE D'IMPROVISATION,
OÙ DES ACTEURS PROFESSIONNELS
INCARNENT DES PERSONNAGES ET
IMPROVISENT SUR DES SCÉNARIOS
AUX INTRIGUES INQUIÉTANTES,
ÉTRANGES ET HORRIFIQUES.

Sommaire

1.

**Entre jeu de
rôle et théâtre
d'improvisation**

page 6

2.

**Un terrain
d'expérimentation
et de jeu pour les
acteurs**

page 6

3.

**Un spectacle
ludique et
dérangeant pour
le spectateur**

page 7

4.

**Une émission
sous influence**

page 8

5.

**Un univers
original
résolument
inquiétant**

page 9

6.

**Une production
soignée pour
une expérience
immersive**

page 10

7.

**Promouvoir les
talents dans
le domaine de
l'audiovisuel**

page 12

8.

**Un univers
étendu et
interactif**

page 12

Annexe
acteurs

page 13

1.

Entre jeu de rôle et théâtre d'improvisation

Uncanny Stories propose à des acteurs professionnels de créer des personnages qui prendront vie au sein d'une fiction narrative évolutive imaginée par un Narrateur. Plus que de simples joueurs, les comédiens, par leurs perceptions, leurs décisions collectives et individuelles, leurs personnalités, influencent directement le cours de l'aventure qu'ils vivent. Rester dans son rôle de composition, ou redevenir soi-même l'espace d'un instant et céder à sa peur, tel est l'enjeu de ces scénarios immersifs où les frontières entre jeu et réalité se font parfois de plus en plus fines.

Si l'émission s'inspire du jeu de rôle en reprenant la mécanique classique d'un "maître de jeu" qui déroule une histoire et dirige l'action pour des participants devant improviser leurs choix et réactions, elle s'en éloigne en s'affranchissant des lancers de dés à répétition et des règles compliquées qui viennent trop souvent rompre le rythme de la narration. Dans Uncanny Stories, c'est le jeu d'acteur et le scénario du Narrateur qui sont mis à l'honneur, pour se rapprocher davantage d'une performance théâtrale ou de l'écriture d'un film. Dans une ambiance sombre et adulte, l'émission, par sa dimension psychologique assumée, vise tout autant à déstabiliser les participants que les spectateurs.

2.

Un terrain d'expérimentation et de jeu pour les acteurs

À chaque nouvelle histoire correspond un nouveau challenge pour l'acteur. À lui de choisir d'interpréter le personnage qui lui correspondra. Sera-t-il un enquêteur sans tact, obsédé par la vérité ? Une psychologue exaltée à la recherche de

l'ombre cachée dans l'esprit humain ? Un employé sans histoire confronté à des forces maléfiques qui le dépassent ? Une mère endeuillée par la perte de son enfant, se noyant dans le travail pour oublier son chagrin ?

Pour le plus grand plaisir du spectateur, l'acteur est invité à proposer pour ses

personnages des failles psychologiques, des traumas, ou toute expérience marquante que le Narrateur se fera un malin plaisir d'exploiter dans ses improvisations scénaristiques.

Les comédiens, par leurs perceptions et leurs décisions influencent directement le cours de l'aventure

3.

Un spectacle ludique et dérangentant pour le spectateur

Ne jamais abandonner son objectif malgré l'adversité, rester fidèle à soi-même alors que tout s'écroule autour de soi, venger la mort d'un proche, réaliser que son enfant a disparu et ne reviendra jamais, décider de pardonner et de faire preuve de bonté, ou sombrer dans la violence pour assouvir sa soif de justice, envisager l'ultime sacrifice pour sauver sa famille ou, au contraire, comprendre sa lâcheté et l'abandonner pour s'en sortir...

Les scénarios interrogent les personnages sur leur moralité, dévoilant leurs peurs et leurs doutes intimes, tout en les confrontant à leurs barrières psychologiques. Ils poussent les acteurs à se dépasser, à choisir, et donc renoncer, sans avoir la certitude d'être dans le vrai ou le faux, le bon ou le mauvais, le juste ou l'injuste.

De fait, deux questions indissociables obsèdent le spectateur, alors que l'acteur/joueur médite encore sur les conséquences de ses futures décisions, parfois immorales : est-ce le personnage ou l'acteur qui parle désormais ? Et moi, qu'aurais-je fait à sa place ?

QU'AURIEZ-VOUS
FAIT À LEUR
PLACE ?

4.

Une émission sous influence

Les inspirations du projet *Uncanny Stories* sont diverses et multiples, issues notamment du cinéma d'auteur et de genre : l'étrangeté onirique de David Lynch dans *Mulholland Drive*, l'atmosphère horrifique de John Carpenter dans *The Thing*, l'épouvante de Stanley Kubrick dans *Shining*, le suspense d'un Wes Craven dans *Halloween*, l'angoisse claustrophobe suscitée par un film comme *The Descent* de Neil Marshall, ou les histoires de fantômes japonais de *The Ring*, de Hideo Nakata.

La télévision n'est cependant pas en reste avec des références comme la série *X-Files* de Chris Carter, pour ses enquêtes sur des mystères inexplicables, ou le flou entre réalité et surnaturel dans la récente série *The Haunting of Hill House* de Mike Flanagan.

La littérature d'horreur psychologique, enfin, vient nourrir notre imagination avec les récits de H.P Lovecraft comme *Le mythe de Cthulhu* ou encore des romans fantastiques plus récents tels que *l'Outsider* de Stephen King.

AVEZ-VOUS DÉJÀ
EU CE SENTIMENT
D'INQUIÉTANTE
ÉTRANGETÉ ?



5.

Un univers original résolument inquiétant

Uncanny [ʌn'kæni]
(adj. anglais)

**Qui donne le
frisson. Troublant.
Étrange. Mystérieux.
Inquiétant. Sinistre.**

Avez-vous déjà eu ce sentiment d'inquiétante étrangeté en regardant un lieu, un objet ou une personne qui vous était familière ? Un simple détail attire votre attention, provoquant en vous une sensation de malaise qui peine à vous quitter. Certains d'entre vous emportent même avec eux cette impression bizarre, qui finit par leur coller à la peau toute la nuit, puis les nuits suivantes, les hantant jusqu'à l'obsession... D'autres encore, côtoient de trop près la folie en voulant révéler des mystères jusqu'ici tapis dans l'ombre.

Cette sensation, les personnages d'Uncanny Stories l'éprouvent aussi, et bien plus encore : la subissent.

Dans cet univers troublant, la limite entre rêve et lucidité n'a jamais été aussi mince. Les peurs enfantines oubliées refont surface et paralysent. Les protagonistes luttent pour s'affranchir des traumatismes familiaux transgénérationnels qui les empoisonnent depuis si longtemps. Certains s'éveillent à de nouveaux sens et accèdent à des dimensions cachées : des passages sont ouverts

entre différents mondes que seuls les plus inconscients oseront emprunter. Ils réveillent des anciens cultes, adorent des entités obscures. Ils se confrontent à des forces indicibles et incompréhensibles. Des connaissances interdites et oubliées font sombrer les plus curieux dans la démence, quand d'autres, plus prudents, se terrent pour échapper à leur destin.

Rejoindre Uncanny Stories c'est prendre part à leurs aventures, les accompagner et arpenter à votre tour des chemins insoupçonnés. Que ce soit avec des océanographes en mer du Nord, avec des passionnés d'explorations urbaines dans les catacombes parisiennes, avec votre fratrie pour le déménagement de la vieille maison de votre enfance, bref, quelle que soit votre histoire... C'est bien les limites de l'esprit humain et de ses perceptions que vous explorerez.

Vos limites.



6.

Une production soignée pour une expérience immersive

Si la performance des comédiens et la trame narrative y invitent, la plongée au cœur de l'univers sombre et inquiétant où se déroulent les histoires d'Uncanny Stories passe aussi par un dispositif particulier proche de la production d'un court-métrage, donnant lieu à un véritable tournage audiovisuel.

Décor

Les lieux de tournage sont aménagés avec des éléments décoratifs qui changeront au fil des aventures et des épisodes. Nous pourrions passer tour à tour de l'atmosphère étrange d'un cabinet de curiosité à la cale poisseuse d'un vieux chalutier ou encore à l'élégance d'une réception mondaine. Des lieux insolites seront également investis pour servir de cadre spécifique à certaines histoires : pourquoi ne pas tourner Uncanny Stories dans un bar art-déco, une maison abandonnée, ou les catacombes parisiens ?

Réalisation

Pour souligner les performances des acteurs et accentuer la qualité de la narration, Uncanny Stories mise sur une réalisation soignée donnant à la production toute sa dimension cinématographique. En effet pour le tournage de l'émission, un réalisateur et son équipe dotés de



plusieurs caméras se chargent de l'immersion du spectateur (suspense, tension dramatique, rythme), que ce soit par différents angles de prise de vue ou par le soin particulier apporté au travail de la lumière.

Son

L'ambiance sonore, véritable pièce maîtresse, est déterminante pour donner tout leur réalisme aux histoires. Ainsi, les participants, Narrateur comme comédiens, seront équipés d'un micro afin de rendre le contenu clairement audible et propice à une diffusion de qualité sur Youtube et en podcast. Le spectateur doit avoir l'impression que les comédiens sont juste là, à côté de lui.

Musique

Des compositeurs participent au projet afin de renforcer les différentes phases dramatiques des histoires. Une étroite collaboration avec eux permet à Uncanny Stories de varier ses ambiances et de souligner la puissance émotionnelle des scènes. Si la musique peut accompagner la tension dramatique au moment d'un choix crucial, participer à créer une atmosphère mystérieuse ou encore renforcer le suspense d'une scène, elle sert également à traduire les sentiments, les émotions, les doutes et autres conflits moraux et dilemmes des personnages, tout en servant la performance des acteurs les incarnant à l'écran.

Montage

Enfin, si l'essentiel de la performance du Narrateur et des acteurs sera gardé, le travail d'un monteur dynamisera l'ensemble en post-production. Il alternera les points de vues, choisira les meilleurs plans selon le contexte, et s'occupera également de retravailler la lumière et le son pour que le rendu final soit le plus qualitatif possible. Ce faisant, il valorisera les moments les plus intenses afin que le spectateur soit toujours plus happé dans l'univers de Uncanny Stories.

Format et stratégie de diffusion

Enregistrer une histoire entière une fois par mois, pendant une journée, pour une captation de 6h maximum, c'est l'ambition du projet Uncanny Stories.

Cette captation est ensuite découpée en épisodes, de 30 min à 1 h.

Après montage d'un épisode, ce dernier

est diffusé sur la chaîne Youtube Uncanny Stories dédiée à l'émission.

Chaque épisode mis en ligne est ensuite relayé par une communication sur les réseaux sociaux, notamment Facebook et Instagram.

**Un dispositif
proche de la
production d'un
court-métrage**

PLONGEZ AU
COEUR D'UN
UNIVERS SOMBRE
ET INQUIÉTANT

7.

Promouvoir les talents dans le domaine de l'audiovisuel



Scénariste



Compositeur



Réalisateur



Monteur



Acteurs



Graphistes



Décorateurs

Parce que Uncanny Stories existe grâce au travail collectif et passionné de toute une équipe de professionnels, cette dernière mérite une vitrine.

Grâce à un site internet dédié à la présentation et à la genèse du projet, nous mettrons en valeur le travail des professionnels qui y participent dans ses différents domaines : scénario, réalisation, acting, montage, son, lumière, graphisme, décoration, communication, etc.

En donnant des informations individuelles sur chacun par l'intermédiaire d'une biographie avec photo et contact, le site servira de lien avec les professionnels du métier du cinéma et de la télévision, de la radio, de l'internet, mais aussi à des partenaires potentiels.

8.

Uncanny Stories : un univers étendu et interactif

Uncanny Stories ne se limite pas à son format et son concept. Il s'agit de proposer une expérience immersive aux spectateurs.

Cela passe tout d'abord par la création et l'animation de la communauté sur les réseaux sociaux traditionnels comme Facebook ou Instagram ; mais également par Discord et Twitch pour créer des forums et échanger en direct avec nos spectateurs.

Au-delà du virtuel

Des événements seront organisés pour soutenir et fidéliser cette communauté créée autour de l'émission : par exemple, un jeu de piste transmédia servira de fil rouge aux épisodes, avec, à la clé, des secrets exclusifs révélés aux gagnants.

De la réaction à l'interaction

Enfin, l'improvisation du scénario étant la clé de voûte de l'émission, de nouveaux formats seront proposés pour renouveler l'expérience du spectateur et de l'acteur.

En ligne de mire, une diffusion en direct sur les plateformes Youtube et Twitch où les spectateurs pourraient non seulement réagir sur un flux dédié, mais également manipuler certains ressorts dramatiques de l'histoire... le tout mis en musique en direct par un compositeur sur place !

Annexe

acteurs



1.

Un travail créatif en amont

Participer à l'émission demande un travail préparatoire pour l'acteur comme le Narrateur.

Si les scénarios d'Uncanny Stories sont en grande partie improvisés en direct avec vous, une trame générale est cependant écrite en avance par le scénariste-narrateur, et il vous appartiendra de créer des personnages que vous saurez enrichir avec votre créativité et votre personnalité.

Rassurez-vous, il n'est donc pas question de partir en aveugle !

Il vous sera remis au préalable une présentation succincte de l'univers, de l'arène et du contexte dans lesquels vous évoluerez. Par exemple, vous saurez d'avance que vous incarnerez un personnage faisant partie d'un groupe d'amis campant dans les bois, de nos jours, et que vous fêterez le prochain départ à l'étranger de l'un d'entre vous pour une superbe opportunité professionnelle.

Vous aurez alors les premières clés pour créer votre personnage.

2.

Créer son personnage

Un scénario avec des péripéties, c'est bien. Mais pour avoir une véritable tension dramatique, il nous faut des personnages avec une personnalité et des enjeux !

En collaboration avec le Narrateur, vous ferez donc des propositions de profils de personnes que vous aimeriez jouer dans l'univers donné (quelques lignes suffisent).

Le Narrateur peut aussi vous proposer des profils si vous le désirez.

Après validation du personnage, l'acteur crée une fiche pour son personnage (1 page maximum) où il mentionne ses caractéristiques physiques et psychologiques, et où il doit préciser également, à travers une courte biographie, son passé, son actualité, ainsi que ses aspirations.

Afin d'alimenter le scénario du Narrateur, il sera intéressant de proposer des failles psychologiques, traumas, expériences douloureuses, qui seront utilisées pour mieux éprouver votre personnage durant l'enregistrement de l'émission.

Après validation de votre fiche par le Narrateur, vous êtes fin prêt pour rejoindre vos compagnons d'infortune dans la prochaine aventure d'Uncanny Stories !

3.

Sur le tournage, la mise en place

Les acteurs et le Narrateur sont assis autour d'une table, devant des micros, à la manière d'une émission radiophonique. Comme ils ne peuvent se déplacer dans la pièce, une attention toute particulière sera portée sur leurs visages et leurs mains par les caméras. Malgré la posture assise, l'expression scénique est donc très importante, au-delà de la voix.

Y-a t-il un directeur d'acteurs sur le plateau ?

Jouer dans *Uncanny Stories* est différent du tournage classique d'une fiction cinématographique, ou d'une représentation sur la scène d'un théâtre.

Ici, le réalisateur de l'émission se contente d'indications techniques aux acteurs pour la lumière, le cadre et le son. Et pour ce qui est de la direction des acteurs, c'est le Narrateur qui s'en occupe d'une manière particulière.

Durant l'aventure, le Narrateur peut indiquer un état d'esprit à adopter suite à un choix éthique trop difficile à assumer. Il peut imposer un état d'esprit à certains moments afin d'influer sur le scénario et d'ajouter des éléments dramatiques à l'histoire.

Les indications du Narrateur seront données au sein même de la narration, et non de façon indirecte, hors-jeu.

Pour autant, l'acteur est aussi son propre directeur, il improvise en direct les réactions de son personnage face aux situations du scénario, dans le respect de la fiche de caractérisation de son avatar.

4.

D'autres particularités de l'émission

L'acteur peut à tout moment demander des précisions ou des clarifications sur une situation. Par exemple, il peut interroger le Narrateur sur les dimensions d'une pièce, sur sa position dans la scène, s'il arrive à deviner les intentions d'une personne, ou encore sur sa compréhension globale de la scène. Dans le même temps, afin de respecter la fluidité du récit pour les futurs spectateurs, il faut essayer de ne pas couper trop souvent ou trop longtemps la narration.

Pour réagir au récit et interagir avec ses camarades de jeu et le Narrateur, l'acteur emploie toujours la première personne du singulier. Il reste dans la subjectivité de son personnage, il l'incarne.

Il est aussi libre de livrer à haute voix certaines pensées de son personnage, son état émotionnel ou, au contraire, de rester plus discret.

L'acteur parle toujours au nom de son personnage, il ne parle JAMAIS à la place d'un autre, chacun reste dans son rôle.

De plus, un acteur n'impose JAMAIS à l'autre une action, il fait une tentative qui peut réussir ou échouer selon la décision du Narrateur.

Le Narrateur s'adresse à vous par le nom de votre personnage et évitera au maximum le *méta* hors-champ et hors-jeu qui pourrait sortir le spectateur du récit.

5.

Durant l'enregistrement

Le but est de laisser libre l'interprétation et de couper le moins possible afin de rester dans l'esprit d'une performance en direct et spontanée. Il n'est donc pas prévu de refaire des prises. Acteurs comme Narrateur doivent donc rester le plus possible dans le "jeu" permanent. Des erreurs et des maladresses arriveront certainement, mais l'important est de se concentrer sur la performance générale et surtout de prendre beaucoup de plaisir. Et si vous laissez échapper un rire parce qu'une situation dans le scénario prête à sourire, ce ne sera pas bien grave car rien ne vous empêche de reprendre votre rôle juste après.

Gardons à l'esprit que *Uncanny Stories* est un terrain de jeu et d'expérimentation !

Sur le plateau et durant l'enregistrement, tout le monde est donc invité à faire preuve de bienveillance envers les autres et soi-même. Servons l'histoire et la narration avant nos egos, afin de rendre plus belle notre performance !

Comment débute un scénario dans *Uncanny Stories* ?

Après une brève introduction à l'univers, l'arène et le contexte général de l'intrigue, les acteurs présentent succinctement leur personnage.

Enfin, la phase de narration commence, le scénario devient semi-improvisé et s'enrichit des réactions des personnages.

Comment se déroulent l'histoire et les interactions entre Narrateur et acteurs ?

Un exemple concret simplifié :

Narrateur : Vous avez passé une bonne partie de la nuit à rechercher la sœur de Joshua dans les entrailles de la ville. D'ailleurs, Joshua, tu n'arrives toujours pas à croire qu'elle ait pu s'attirer autant d'ennuis... tu peines à accepter le portrait que l'on a fait d'elle, et à mesure que vous arpentez les ruelles sombres en quête de réponses, c'est toute ta vie passée auprès d'elle que tu remets en question.

Enfin, vers 3h du matin, alors que la pluie redouble d'intensité, vous trouvez l'immeuble que l'on vous avez indiqué.

C'est une bâtisse des années 30, au style art déco. La porte d'entrée arbore des motifs floraux peints sur le bois, en partie écaillés. Un individu louche, portant un blouson en cuir sombre, est posté devant l'interphone. Il allume une cigarette et la lumière de son briquet éclaire son visage, révélant un tatouage de salamandre qui le traverse. Que décidez-vous de faire ?

Acteur 1 (Joshua Asimov) : Je regarde mes camarades et je leur demande "C'est le type qu'on recherche ?"

Acteur 2 (Laura Perkins) : "Tu connais quelqu'un d'autre avec un tatouage pareil ?"

Acteur 3 (Damien Lindon) : Je soupire. "Au moins, ça n'aura pas été si dur de le trouver."

Acteur 1 (Joshua Asimov) : "Alors allons-y."

Acteur 3 (Damien Lindon) : "Tu veux vraiment y aller comme ça Joshua ? Direct ?"

Acteur 1 (Joshua Asimov) : *“On n’a plus le temps.”* Et là, sans attendre sa réponse, je marche vers l’homme au tatouage.

Acteur 2 (Laura Perkins) : Je regarde Damien d’un air irrité.

Acteur 3 (Damien Lindon) : Je hausse les épaules.

Narrateur : Vous suivez Joshua ou pas ?

Acteur 2 (Laura Perkins) : Non, je reste un peu en retrait. Je pense qu’on risque de faire peur au tatoué.

Acteur 3 (Damien Lindon) : Moi, j’emboîte le pas à Joshua. Cet homme est dangereux. Je veux pas prendre de risque.

Narrateur : Joshua, tu te rapproches de l’homme tatoué d’un air décidé. Et, surpris de te voir, il jette au loin sa cigarette et s’empresse de taper le code de la porte à l’interphone.

Acteur 1 (Joshua Asimov) : *“Hey ! Je veux juste te parler !”*

Narrateur : Tu es encore loin et l’homme finit d’entrer le code et ouvre la porte...

Acteur 1 (Joshua Asimov) : Je me précipite pour entrer avec lui.

Narrateur : Tu cours pour réduire la distance ! Malheureusement, lorsque tu arrives, la porte s’est déjà refermée ! Tu le vois s’enfuir par des escaliers et monter à l’étage. Tes camarades te rejoignent rapidement.

Actrice 2 (Laura Perkins) : Je regarde s’il n’y a pas une autre entrée.

Narrateur : Tu fais le tour du bâtiment ?

Actrice 2 (Laura Perkins) : Oui. Je leur dis *“Essayez de rentrer, j’veais faire le tour*

pour voir si y’a un autre moyen !” Et je pars.

Acteur 1 (Joshua Asimov) : Moi je commence à essayer de forcer sur la porte.

Acteur 3 (Damien Lindon) : De mon côté, je sonne à tous les numéros pour voir si quelqu’un me répond.

Narrateur : Alors, Joshua, tu forces mais tu comprends vite que tu n’y arriveras pas facilement. Il te faudrait porter tout ton poids dessus, au risque de te faire mal.

Damien, au bout de quelques secondes, il y a quelqu’un qui te répond, une voix de femme : *“ Oui ?”*

Acteur 3 (Damien Lindon) : C’est moi !

Narrateur (inconnue à l’interphone) : *“Qui ça, moi ?”*

Acteur 3 (Damien Lindon) : (...) *“Allez, j’suis trempé !”*

Narrateur : La personne sent ton hésitation et raccroche. Pendant ce temps, Laura, alors que tu fais le tour, tu finis par remarquer une échelle de secours qui pourrait t’amener au premier étage, mais elle est hors de portée.

Actrice 2 (Laura Perkins) : Je regarde autour de moi pour voir s’il y a quelque chose qui pourrait m’aider à monter.

Narrateur : Effectivement, tu vois une benne pas trop loin qui pourrait t’aider. Elle est montée sur des roulettes.

Actrice 2 (Laura Perkins) : Rapidement, j’essaie de la faire glisser jusqu’en-dessous de l’échelle.

(...)

Uncanny Stories

- 2022 -